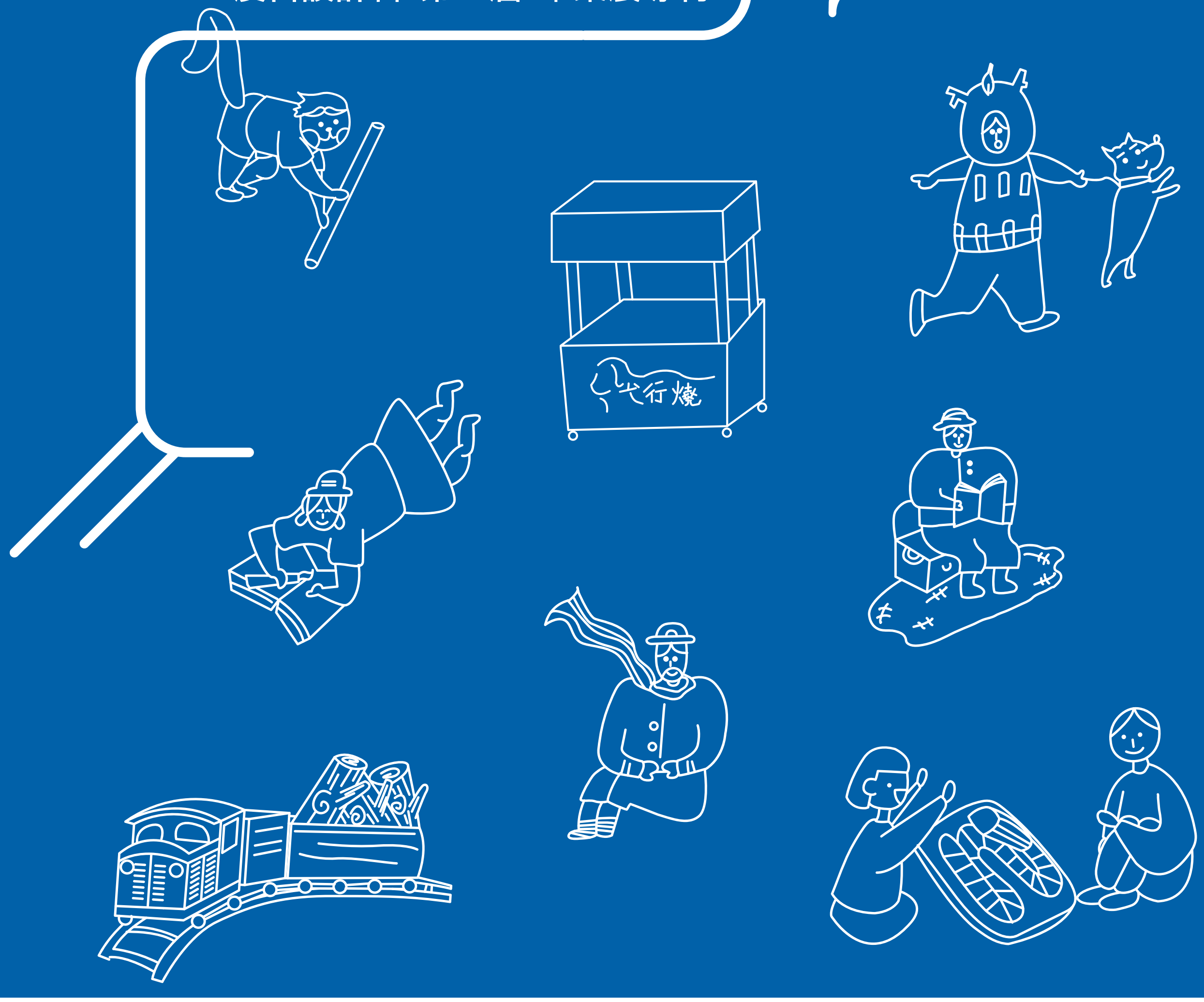
# 肝尬

**2019**

嘉義市 天主教輔仁中學

廣告設計科 第二屆 畢業展專刊



# 肝尬

2019

嘉義市 天主教輔仁中學

廣告設計科 第二屆 畢業展專刊







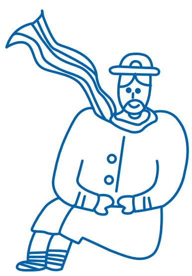


## 校長的話

輔仁中學是由天主教聖言會所創辦的中學，距今創校已有57年。從初中開始招生辦學，再延伸到普通高中。由於國中部學生希望畢業後繼續直升高中，且他們對外語與設計有熱忱，所以本校於101年開辦應用外語科，隔二年，再開設廣告設計科。

廣告設計科自成立以來，學校投入很多教學設備，並逐年增添新設備。在校內專任教師與外聘業師的努力之下，將沒有經驗的設計素人，培養成為優秀的設計人才。學生不論在專業技能上或是在升大學、科大都有亮麗的成績，這些成就都要感謝廣設科





踏上另一個旅程之前，

肝尬了無數個晝夜，

這是我們用三年寫下的里程碑。



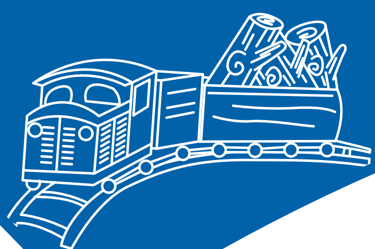
全體師生的努力，也要感謝學校的貴人，家長、校友、鄰近大學、社區機構、政府部門等。

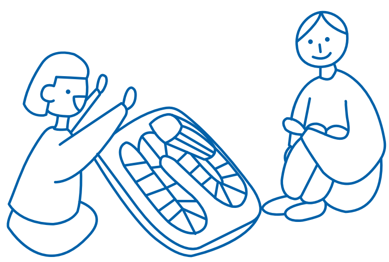
在升學方面，廣設科畢業生錄取國立大學科大設計相關科系人數增加。第一屆就有學生考取國立台北科技大學工業設計學系，今年成績更上一層樓，錄取國立台灣科技大學設計學院商業設計系。

在專業技能方面，學生除了考取基本的視覺傳達設計、印前製程等乙丙級證照。也參加教育部全國高中專題製作競賽、全國青年應用創意競賽金牌獎、校外民間、大學等設計大賽、全國高中職智慧生活創意設計比賽、土壤與地下水汙染防治宣傳品設計文宣、海洋文化創意大賽、全國地方特色產業創新創意提案競賽、新加坡萊佛士設計學院封面設計比賽等各項校外競賽，本校的廣設科是這些比賽的常勝軍。

去年設計科學生在高三畢業前的專題作品中做一盛大作品發表，吸引家長與社區的注意。今年廣設科除了舉辦專題成果展之外，更將學生優良作品彙集成冊，作為這一屆師生的最佳留念。廣設科的進步與成長是令人激賞的，祝福每一位辛勤努力的師生，相信你們的努力獲得社會與學校的肯定。







# 肝尬

2019

嘉義市 天主教輔仁中學

廣告設計科 第二屆 畢業展專刊

## 目錄

我們不一定要當第一

但我們可以是那個唯一

**設計理念**

自民國71年停駛後，北港車頭即成一歷史代名詞，繁榮亦不復過往，曾經的重要地位也讓後驛社區蘊含豐富的文史資料、和檜木文化。嘉義市鐵路高架化在即，勢必多少將影響到後驛的珍貴資產，因此本專題想爭取最後的時間，讓更多人可以認識後驛里的文化！

我們對鐵路高架化可能對後驛社區造成的影響感到憂心，所以想幫助這個社區發展，讓後驛里的在地文化被看見，不被遺忘，讓想了解嘉義文化的在地人或外地人，能有地方去了解當初澎湖人副瀨人為甚麼來台灣居住、了解嘉義在日本時期的樣貌，但現在這些老房子將被拆除。即使老房子被拆除，社區文化沒落，還有想了解後驛里來不及了解的人，又或者是在地人，都可以透過我們的規劃內容手冊等去深入了解後驛里新的面貌和文化。

**Designer**



插圖|文字|拍攝|編輯
**謝嘉欣**
XIE-JIA-XIN



簡報|拍攝|企劃
**陳乙蓉**
CHEN-YI-RONG



簡報|印章|企劃
**陳昱穎**
CHEN-YU-YING

## 手冊製作歷程



▲ 社區走訪初圖

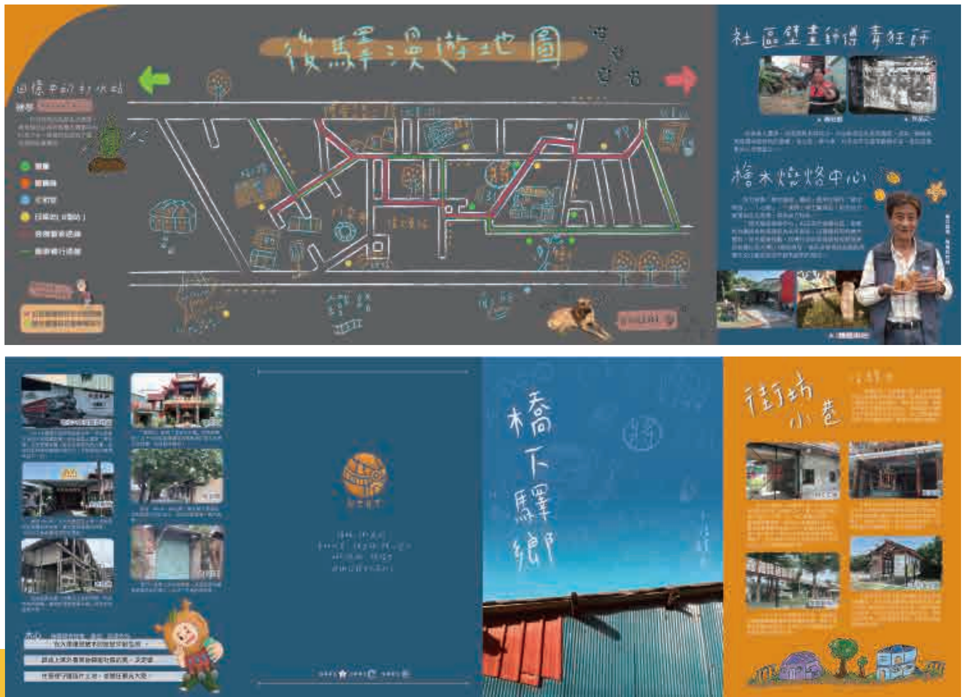


▲ 手繪風格、手冊插圖



▲ 合併放置

● 後驛里 手冊






### 這一年的心路歷程

在這半年的計畫，執行過程中，讓我們對後驛里進而有了情感，感謝博愛社大引領我們認識社區，並給予我們許多建議和方向，更感謝福昇及俊寬老師的指導，教導我們許多檜木燒烙的技巧也分享了許多北港車頭的故事，最後感謝學校的支持及老師的協助，給與我們這個機會，走出校園，學習教科書上學習不到的知識。

## 吉祥物



▲吉祥物演化史



吉祥物「木心」▶

我們結合後驛里特色文化檜木、火車做結合擬化成「人」的樣子，搭配拿著手機表示民眾可以隨時拍照記錄來後驛里遊玩的旅程。

## 定格動畫




▲ 影片封面



▲ 影片照片

QR code

影片中小木偶走過的背景都是代表後驛里的景點，我們用定格動畫的方式製作成我們的宣傳影片。



▲ 檜木廢料-小木偶



▲ 佈展

## 印章本設計







印章本整體色呼應手冊，並且同樣採用手繪風，封面為了不太死板並想到每次在蓋印章時都會不小心沒蓋好，所以延伸出這樣的效果，讓圖案有點立體並有翹起來的效果做成了這樣的設計，內頁我們的集章活動有6個，背景表達了走訪社區尋找印章站的感覺。






▲ 我們試用了3種材質最後使用圖案最清楚的光敏墊

## 週邊設計

我們專題是以後驛里的觀光行銷規畫為中心，主要結合了日治時期的在地文化和現今新一代新穎的想法。用可愛的社區面貌去吸引人深入了解當地文化特色，以新奇與豐富有趣的插圖風格為在地人、外地人設計出一系列代表後驛里的行銷作品。






努力不一定成功

但放棄一定失敗

## 設計理念

組員家人口中得知犬行燒這間店有行銷這方面的困難, 因此我們以這次的犬行燒行銷企劃為主題, 透過這次專題能改善一些他們客流方面的問題, 實際去跟老闆討論過後, 我們發現店面的燈光有些昏暗, 所以路過的顧客比較不會發現到有一間點心店, 店內招牌也不夠明顯, 無法讓人一眼就看到它, 因為是店面所以無法像行動餐車那樣可以挑選合適的地點任意移動, 來店面大部分的顧客幾乎都是上班族或老顧客居多, 比較少年輕族群, 所以我們針對這個問題來開發他們所喜愛的口味以提供給店家一些新的想法。

## Designer



美編|草圖|AI
**梁庭華**
TING-HUA



攝影|草圖|美編
**林雨潼**
YU-TUAN

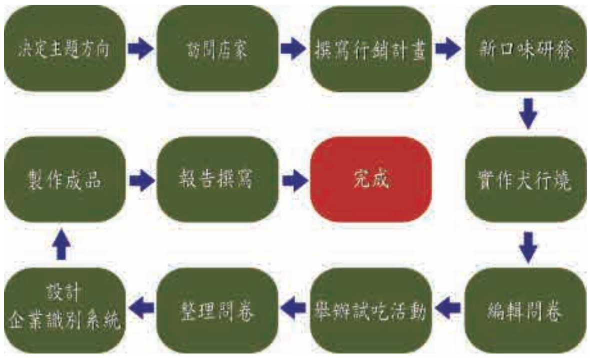


草圖|攝影|企劃
**蘇紀延**
SU-JI-YAN



草圖|文字|企劃
**吳思賢**
SIZ-HEN

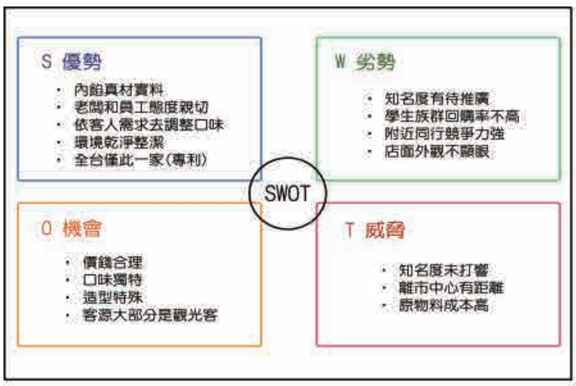
## 專題分析




◀ 步驟流程圖

企業識別系統 ▶



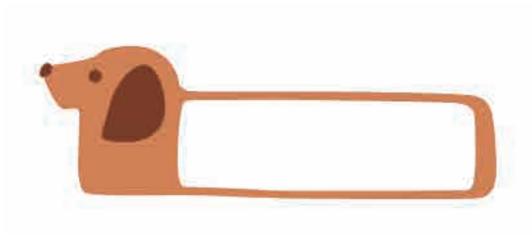

◀ S W O T分析

### 這一年的心路歷程

這年來有許多老師給予我們指導，感謝父母的金錢贊助，組員之間的相互鼓勵，以及導師對我們的諄諄教誨，一路上雖然遇到許多的波折，可這使我們一步步地踏上成功，最重要的是老闆願意不厭其煩的教導。




▲ 菜單版



▲ 菜色版




▲ 包裝袋




▲ 集點名片



三輪車圓形版 ▶







▲ 三輪車版面造型

## 實作照片



▲ 與老闆討論



▲ 實作犬型燒



▲ 實作犬型燒



▲ 問卷調查和試吃過程



▲ 問卷調查和試吃過程



▲ 三輪車製作



▲ 三輪車完成照



▲ 三輪車完成照

坐而言，不如起而行。

**設計理念**

將才工場前身是個醬菜工廠，但已在地方廢棄多年，在改造之前是荒煙蔓草，與曾經有許多當地人在此工作的熱鬧場景格外顯得荒涼。而後驛里是個具有人文歷史的所在，但隨著老年人口上升，年輕人不斷外移，以及鐵路高架化，現具人文歷史的景觀與建築也將無法保存下來，所以想規劃工廠，使其變成文藝空間，期望能帶領更多的年輕人了解在地的故事，故在廢棄的將才工廠作空間改善計畫，將其變成適合藝文活動的空間，吸引人潮為當地注入一道活水。

**Designer**



企劃|繪製壁畫|模型
**黃永達**
YONG-DA



企劃|繪製壁畫|模型
**蕭建勝**
JIAN-SHENG



企劃|繪製壁畫|模型
**黎庭愷**
TING-KAI

## 手冊製作歷程







### 這一年的心路歷程

在這一年製作專題很充實也學習到很多，雖然要忙著考試但我們還是想把這專題做到最好，也想為了社區做改善讓這地方能更好更多人能了解這裡。

**內牆(售票口)**




在舊地名中 該地區就是俗稱的「北港車頭。」也就是其火車站與這地方有著緊密不可切割的歷史。復古斑駁的牆面，上有售票口與北港車頭字樣，對應著這悠長的人文歷史。




▲ 掛在將才工場大門的大LOGO。



▲ 根據壁畫人物所製作的人物介紹版。




◀ LOGO杯墊。

## 工作服設計



▲ 這是我們為工場裡的工作人員設計的工作服，上面的圖樣是我們的logo。



融入當地的人事物,如福昇老師、以及森川清治郎日本大人、打水幫浦　。以活潑的構圖，讓人彷彿置身復古遊戲的2D場景中，以吸引人認識當地的人文與特色。

# 守護臺灣的日本王爺

堅持到底就是勝利。

**設計理念**

　　這是以第一人稱視角所敘述的故事「李九」是故事當中扮演村長的腳色，也是由他帶領讀者進入這段故事當中。「森川清治郎」是我們繪本中最重要的人物， 他是一名日本警察。

　　在故事中的男主角，他是受人民愛戴的日本警察「森川清治郎」，他與其他警察截然不同，為人熱心又慷慨的他總是為村民做出許多付出。我們會選擇畫出這對故事的原因，就是想讓大家知道，雖然在日治時期的台灣深受日本警察的打壓，但仍是有為台灣人民真心付出的日本人。

**Designer**



插圖|文字|企劃
**許珮儒**
HSU-PEI-JU



插圖|文字|企劃
**張惠媚**
ZHANG-HUI-MEI



插圖|文字|企劃
**林煒傑**
WEI-CHIEH

繪本封面




**這一年的心路歷程**

在剛開始，組員們仍在為專題該做什麼而苦惱不已，但老師提供了我們方向，並帶領我們參與後驛發展中心的活動，再聽聞了當地故事之後，我們決定以圖畫的方式讓故事流傳下去。繪製草稿、精稿、上色、到最終的送印，雖然辛苦，但是當我們看到最終的成品，忍不住臉上的表情，心中滿是雀躍。


在日治時期的台灣，嘉義東石副瀨村。
當時的治安不佳，傳染病盛行，
人民普遍未受教育
森川警察與村民們相處融洽。
並限制森川警察在期限之內繳交稅金，百姓們苦不堪言。
BOOM
一聲巨大的槍聲響起。
森川警察以死來向村民表達無法達成付託，並留下"苛政擾民"的遺書。
慶福宮
金府千歲
擾民
苛政


21年後..
二十一年後我—李九，
當上村長。
東石地區爆發嚴重傳染病，
村民家人一個個病倒，頓時大家不知所措。
這天晚上我夢到
了他—森川警察，
"李九，提醒村民注
意環境衛生，即可安
然度過"。
隔天我將夢境一
五一十告訴村民。
於是村民們便全
體動員打掃整頓
環境衛生。
果真副瀨村民安
然度過。

真正的離開， 是沒有道別的。

**設計理念**

我們會取名「在，也不再見」背後的含意是雖然心愛的人事物從我們身邊離開了，一段時間不再見、甚至一輩子再也見不到了，但他的身影卻永遠活在我們心中。可以解讀成是緬懷，也可以是惦記。大部分人對於情感的表達比較含蓄而且好面子，甚至不太會對身邊的人開口說愛，而這份情感往往被壓在內心最深處。但當對方基於某些事所以離開我們不再見面，更別提是天人永別的時候，才開始懊悔那時候沒能好好珍惜、勇敢表達愛，因此自責不已。但當我們面對小動物的時候，情感上的傳遞幾乎都是最真誠直接的，而狗狗一直以來都是忠誠和守信的代表，也是自古以來人類共患難的好夥伴，所以我們選擇用狗來替人藉此做對比。

**Designer**



草圖|文書|企劃
**蔡蕙雯**
HUI-WEN



編排|電繪|海報
**吳姿瑩**
WU-ZI-YING



插圖|電繪|周邊
**何佳臻**
HE-JIA-ZHEN

## 繪本內容





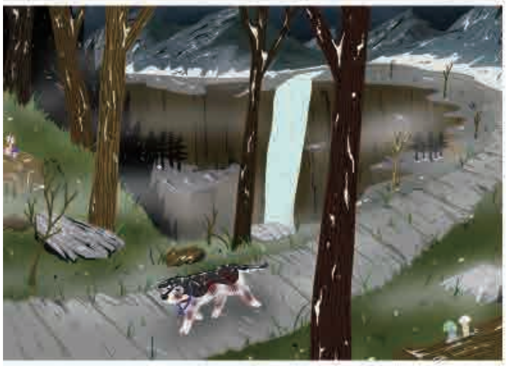

### 這一年的心路歷程

做完這次的專題，我們組員在電繪上都有明顯變強，然後在畫草稿的過程中對於版面的配置與空間的運用也變得純熟許多。做的過程中雖然犧牲了很多讀書和睡眠的時間，但是在校內發表那天看到大家被我們故事感動的表情，頓時就感覺所有的辛苦都值得了!我們也從中學到了負責任跟堅持，因為如果我們沒有把自己的工作做完，下一個組員就無法完整的銜接，也體悟到分工合作的重要性，同心協力的三個人，醞釀出缺一不可的革命情感。

## 繪本內容













# 檜樂遊

G • L Game

沒有口水與汗水，

就沒有成功的淚水。

**設計理念**

檜樂遊是以後驛社區珍貴的景點為元素設計而成的地景式桌遊，是讓外地遊客認識在地景點的桌遊，在材質上選用和在地最密不可分的木材，檜樂遊精裝版所使用的是以老舊房屋拆下的檜木舊料去製作，隨身版是使用以碎木頭壓成的密集板外包裝也是使用可以回收再利用的牛皮紙和可重複使用的帆布束口袋，真正的與在地做結合，追求低調的奢華，以提倡環保和推廣在地為出發。

希望能藉由我們開發的檜樂遊桌遊，對社區民眾跟左右鄰居一起遊玩增進感情，長輩從遊戲中動頭腦動手指，促進大腦血液流動、減緩功能老化。在遊玩的過程中，讓疲憊的身心略得調劑與安慰，回歸赤子童心。對外引領更多人能夠認識後驛社區。

**Designer**



電繪|編輯|企劃

**何宜玲**

Yi-Lin



手繪|切割|攝影

**黃雅麟**

Ya-Lin



燒烙|木工|文字

**沈東億**

Dong-Yi

檜樂遊內容



**這一年的心路歷程**

在這次的專題製作中讓我們認識了後驛里當地的文化特色，在糖業發展興盛時，當地不僅各行各業商家林立甚至是交易的轉運站後來因為人口外移和老化這個美麗的地方漸漸的沒落後來都更的關係使得這些以阿里山檜木所建的老房被迫拆除。

回收利用這些舊的家具木材，減少資源浪費、木材回收再利用，這些經過千年洗禮的檜木，具有時間情感，想藉由這次的專題能好好的讓這個永續的精神傳承下去。

## 製作過程

在製作桌遊之前，我們組員之中並沒有人有木工的經驗，所以在製作前我們請教了當地檜木燒烙中心的福昇老師他也不藏私的與我們分享如何切割檜木、怎麼將粗糙的地方磨的平整、以及燒烙的小技巧。經過福昇老師的細心指導下我們仍花費將近一個月才學會了切割、打磨、燒烙。















## 遊玩過程及周邊

在製作這次的專題中，我們也積極的參與了社區的活動黑金段藝術節的點燈、將才志工等。

在試玩的過程中，長輩反應良好容易理解遊玩無任何困難度。

















WENDY'S HOME

The secret of success

is constancy of purpose.

**設計理念**

在傳統觀念和台灣法律上婚姻都是一男一女，但其實從以前到現在就有出現同性之間的愛情關係，我們稱它為「同性戀」。

隨著社會開放， 姻和家庭制度的多元成家法案最受注視。為了支持多元成家法案，許多民眾、藝人，甚至政治人物也曾經出面給予表態加入公投新聞，而引|發媒體關注。

而我們也看見了社會對他們的不平等，所以我們決定製作這個主題。

**Designer**



手繪場景|電繪場景|企劃

**詹沛琪**

CHAN-PEI-CHI



手繪人物|電繪場景|

**吳亭儀**

WU-TING-YI



手繪場景|電繪人物|

**羅姿涵**

LO-TZU-HAN

繪本封面



▲ 封底




▲ 封面

我們製作繪本立體書，年齡設定在國小９～１２歲，希望他們從小就能培養對不同族群、性向尊重和包容的觀念。從小到大我們看的繪本，只要提到家庭都是爸爸和媽媽，但隨著社會開放，家庭的型態也越來越多樣。我們以兩個爸爸為家庭的故事，希望教導孩子尊重不同家庭的型態。

**這一年的心路歷程**

三人行，必有我師焉。從確定組員之後到訂定主題，後來一起完成。這過程之中都在我的組員身上學到不少事情。不管是在討論時一起解決不少問題、在趕工時一起承受壓力、在報告時一起承受緊張，都很感謝組員一起分擔和給力。製作的過程中，因為週末沒辦法一起出來做，導致後來在學校都要拼命趕工，這些過程有歡笑、淚水、忙碌，到製作完成後，與組員一起嚐到滿滿的成就感，不管結果如何，這段日子無疑是高三最深刻的回憶。



同一時間，溫蒂的爸爸迅速地拿了醫藥箱細心的幫強尼上了藥膏。











溫蒂全家福







隔天，我們又聊到這件事的時候，我把媽媽說的話告訴溫蒂，突然，在一旁玩沙的強尼跳出來指著溫蒂的臉說：『甚麼！溫蒂居然有兩個爸爸！』

## 立體書成品







立體書成品















周邊商品




平凡的腳步也可以走完偉大的行程。

**設計理念**

2018年11月24日將舉行10案公投，第九案性平教育，領衔人王鼎棫「您是否同意，以『性別平等教育法』明定在國民教育各階段內實施性別平等教育，且內容應涵蓋情感教育、性教育、同志教育等課程」，雖然我們還沒有投票權，但我們是同意性教育低年級化的。根據衛生福利部的數據，2015年0歲~未滿6歲兒童被性侵者有235人；6至12歲的兒童有903人受到性侵。兒童性侵害是一個世界性的問題，是普遍、長期存在的，不只是被曝光才發生的。這樣的惡劣行為對兒童的傷害將是深遠而無法消失的。想藉此教導兒童如何判斷以及減少性侵案件。

**Designer**



插圖|文字|設計
**李唯安**
LI-WEI-AN



插圖|文字|設計
**何書葦**
HE-SHU-WEI



插圖|文字|企劃
**廖誼穎**
LIAO-YI-YING

## 繪本封面




▲ 封底　　　　▲ 封面

### 這一年的心路歷程

一開始製作專題時，我覺得製作專題好像是一件很困難的事，幸好有老師們的帶領下，我們才能順利的完成。多虧了這次專題報告，讓我們學到了很多，像是分工合作、排定行程、解決問題，有時會有意見不合的時候，雖然過程中有些爭吵，但並沒有影響我們對專題的熱愛，我們的努力總算是沒有白費。

## 繪本內容







認識身體
TNT






認識身體
洞




家
呼救跑離通知大人
孫悟空：如果你感動遠離那個陌生人，
你該怎麼做？
小猴：我不知道，請大聖教教我
孫悟空：第一個方法：呼救
如果你在人多的地方就大聲
呼救並趕快遠離陌生人
孫悟空：第二個方法：跑
如果你在人煙稀少的地方就趕快跑，
跑到警察局尋求幫助
孫悟空：通知大人
如果你的父母在旁邊就趕快跑去找他們，
他們會盡全力保護你的安全
小猴：我記住了，謝謝大聖

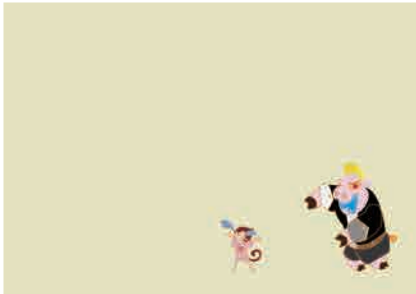



介紹守護神





哪些是壞人常見
誘騙孩子的行為




TNT


孫悟空：「站住豬八戒！我要以守護者的身分懲罰你！」
小猴：「耶！花果山安全了！」
豬八戒：「嗚.....對不起.....我不敢再犯了......」
警察：「我要將你逮捕到監獄裡好好反省吧！」
MFBI
MFBI
MFBI
Stan

# 感官動物實驗室

有不少人決心去改變這個世界，

但實際上有幾個人能真正改變自己。

**設計理念**

以學生在校可能會發生的大小事，串成一個個故事，故事和學生日常相當貼近，學生玩完能更了解周遭大小事，成年人玩完可以回憶，也可以了解自己的弟妹、小孩在學校可能發生的事。

讓玩家在測驗的同時也能讓學生們知道他們周遭有可能發生的事、出現的人，而不是沒有防備心的活在當下，有時發生的事也該為別人著想，而不是只顧自己。同時結果也能了解自己的優缺點，了解自己的優劣勢，也可以找尋自己適合的合作夥伴。

**Designer**



企劃|故事|編排

**藍邦綺**

BANG-CHI



手繪|logo|設計

**賴婧云**

YOU-YUN



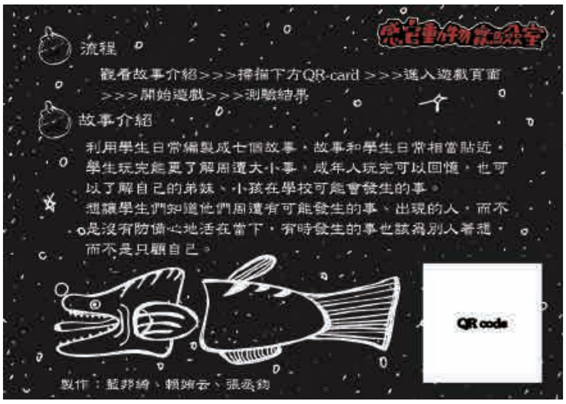
背景|發想

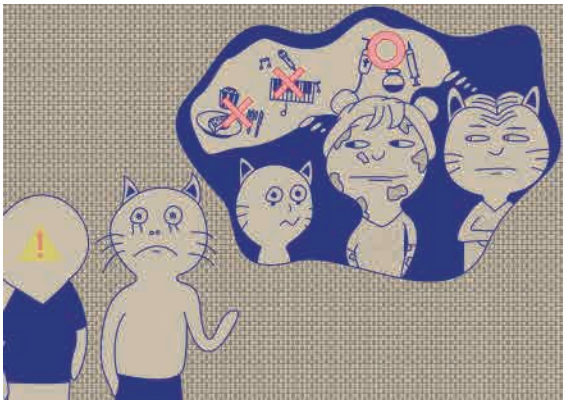
**張丞鈞**

CHENG-JUN

繪本封面









**這一年的心路歷程**

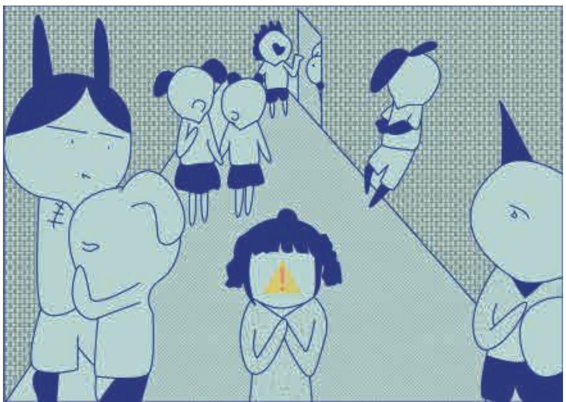
專題這門課程，看似簡單的背後所要付出的心力可是非常多的，從資料來源、遊戲開發、故事內容.....等等。分組後才發現，每個人都各有所長，蒐集資料、做網站、繪圖、分析，每個人都有自己分內要做的事。 升高三後，因為面臨統測，加上學業的逼迫，導致製作專題的時間一再壓縮，但我們靠著積極的心，最終還是完成了。讓專題漸入佳境，也增加許多知識，更了解到專業分工及小組之間該如何相處。

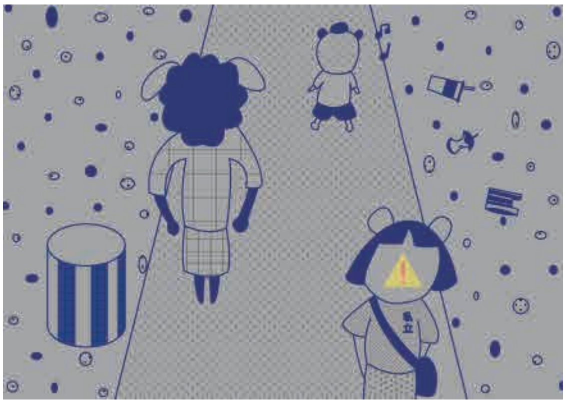

←教務處

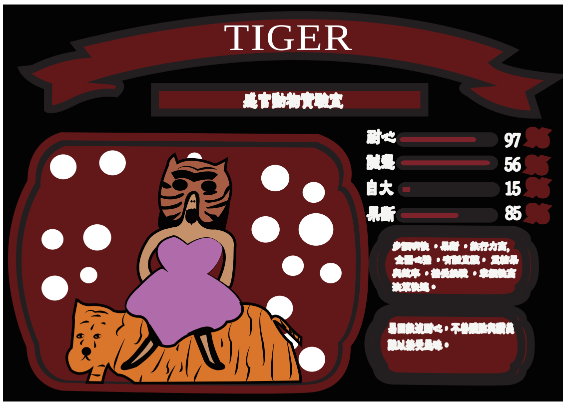

地點：教務處

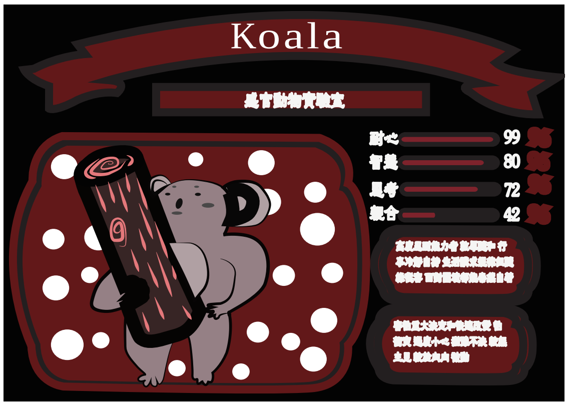


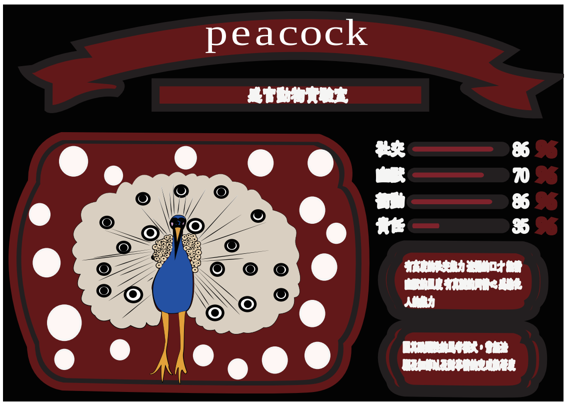

學務處
×1
NO!

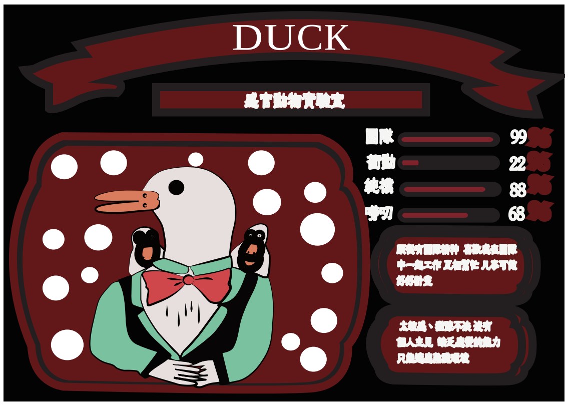


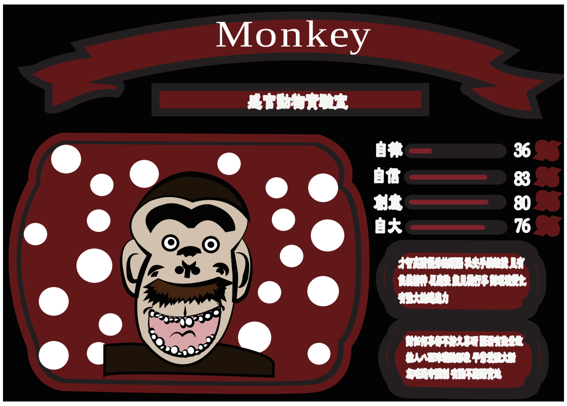








# 感官動物實驗室

擁有夢想只是一種智力，
實現夢想才是一種能力。

**設計理念**

檜木燒烙中心由嘉義鐵路局退休的張福昇老師所創立，利用廢棄的檜木進行燒烙，製作漂亮的作品。在一次研習的課程中，認識了檜木燒烙中心如此迷人的技藝，想讓更多的年輕人來這裡，了解檜木跟阿里山的關係，也藉此傳達張福昇老師對檜木燒烙和火車的感情。

藉由我們的作品，讓來到嘉義後驛里的國內外訪客，能夠在檜木燒烙中心，與張福昇老師一起體驗檜木燒烙，感受燒烙的樂趣和檜木的香氣，讓更多人能喜歡檜木燒烙，將這藝術品傳達到大家的心中。

**Designer**



摺頁|材料採購|周邊
**陳品璇**
XUAN XUN



摺頁|吉祥物|周邊
**吳蕙羚**
HUI LING



LOGO|文字|企劃
**王欣麒**
WANG XIN QI

## 明信片設計

















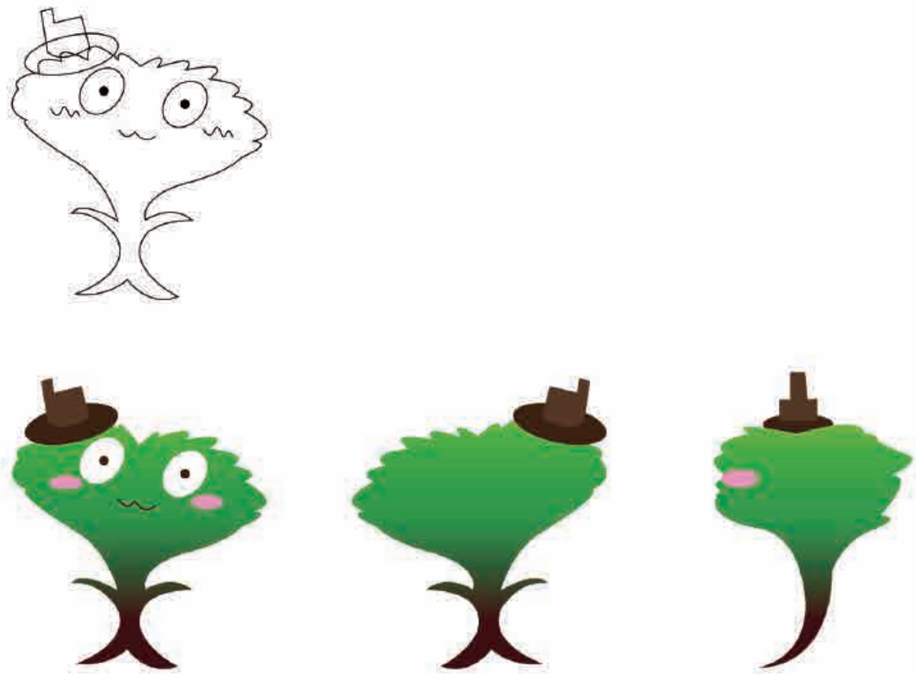

### 這一年的心路歷程

很高興文化局給我們這個機會，來參與後驛里社區的設計活動，讓我們了解檜木的歷史 ，體驗檜木燒烙的樂趣，在製作過程中，遇到了許多困難，感謝張福昇老師和黃奕穎老師的指導，讓我們有了現今的成果。




燒烙筆DIY

週邊設計








為了自己的明天

勇往直前

**設計理念**

這是一個以虛構孩子的故事來訴，亞洲父母的教育往往付出過度的愛與巨大的期望，然而孩子在無形之中，默默作品以繪本為主，用短篇的故事表達，當孩子在承受這些時的內心變化與心靈轉變。作品的表現手法採用共鳴但不侵犯他人隱私為主，藉以傳達心境轉變及成長。

**Designer**



企劃|插圖

**林淑卿**

SHU-CING



企劃|插圖

**林明賢**

MING-XIAN

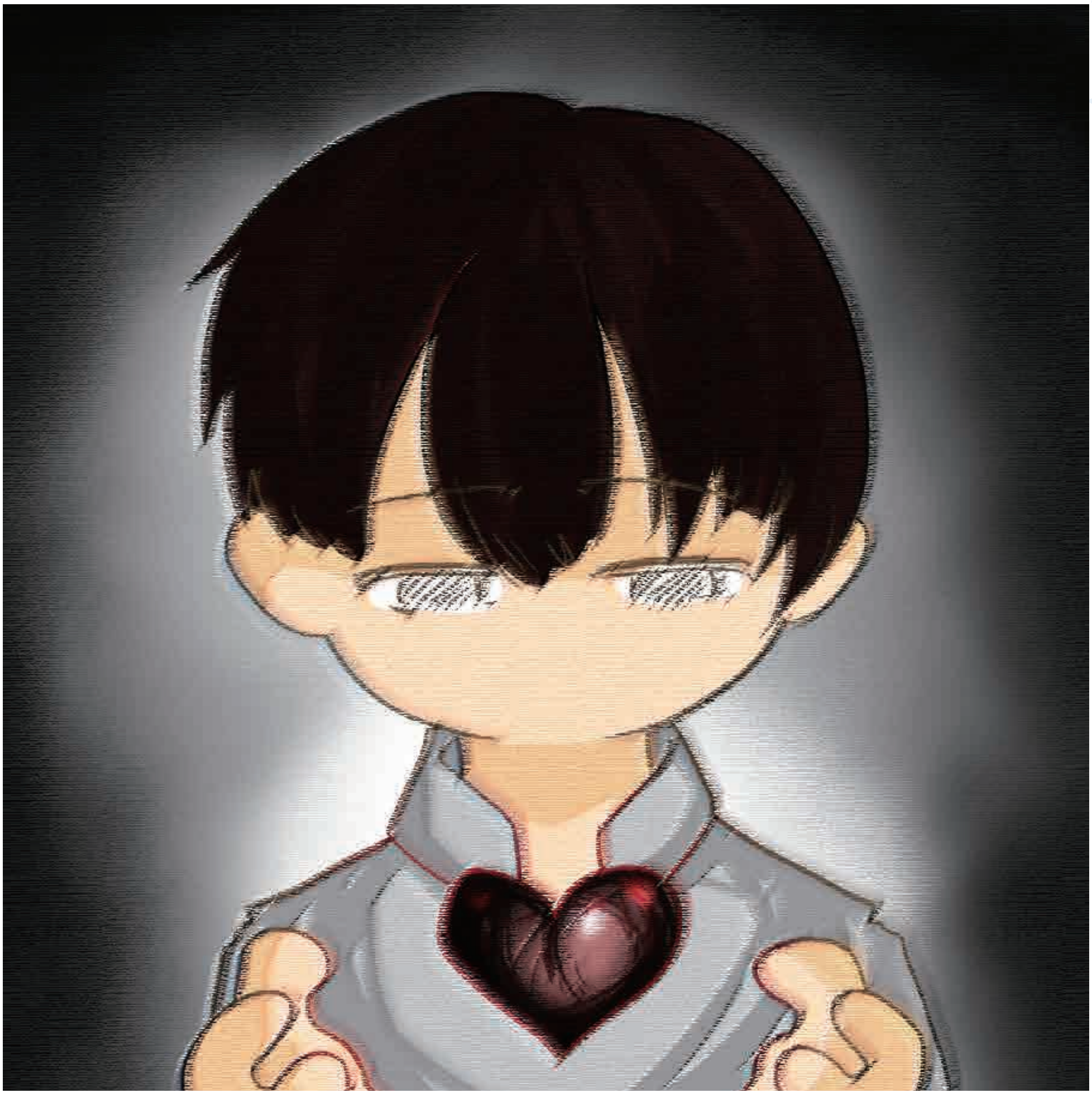


插圖|文字

**黃琬**

WAN-YU

繪本內容



**這一年的心路歷程**

這一年裡，逆愛的我們經歷了大大小小的風波，從剛開始那完全不一樣的故事方向，一修再修、一改再改，最後如期地我們的努力，造就了這部作品，從故事的每一幅篇章、到，一直到我們影印成品的那一刻，逆愛讓我們學會了許多，也希望，每一個看過的人，也能從中學習，我們的「逆愛」。

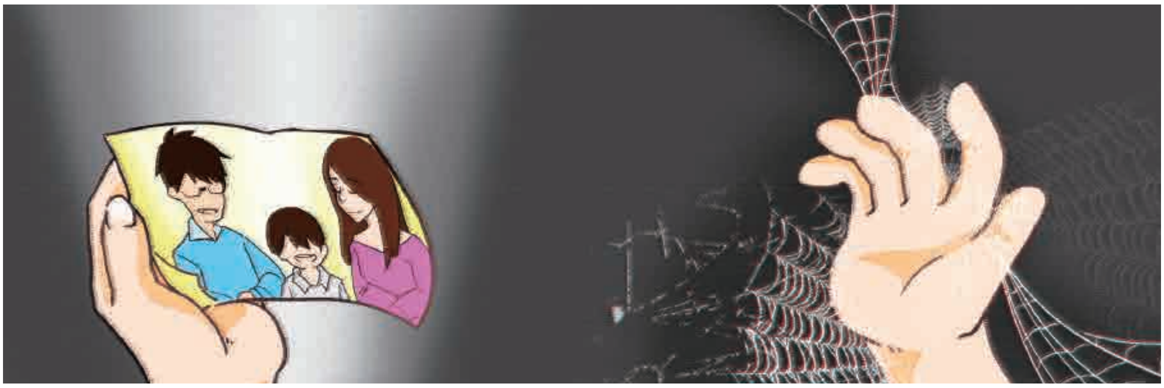
## 繪本內容












100



檜點

做一個決定，並不難，

難的是付諸行動，並且堅持到底。

**設計理念**

因為露營活動在近年很盛行，我們打算做出有關露營的周邊物品以符合市場的需求，我們決定做不需要完全透過機器來做的露營多功能收納椅，把功能發揮到極致，藉此來製作出符合我們三個人的構想，既精緻又改善了露營帶來的不方便。

這類大型的作品要完成不容易，我們更是考慮了這件作品的困難度因而決定挑戰自己，給自己設下一個困難的目標，嘗試讓自己接觸木工的難處過程中出現了許多意想不到的問題，有一些銀刃而解有一些則困擾我們很久，不管怎樣我會們都會繼續完成。

**Designer**



報告|實作
**陳威辰**
Wei-Chen



實作|企劃|文字
**鄭煒哲**
Wei-Zhe



實作|企劃
**鐘廷東**
Ting-Dong

## 多功能收納椅子





## 手做過程



## 上色過程



**這一年的心路歷程**

這一年來，經過許多的風風雨雨，但都不打擊我們想要嘗試這項作品的決心，從開始製作到至今我們無不認真面對每一個可以修改得更好的小細節，再加上老師的指導，就像錦上添花般如期的完成了作品，獲得亮眼的成績。

# 脂點

符號是文字的起源，

品牌是信任的淬鍊。

**設計理念**

我們會做樹脂的原因，是因為現在科技發達缺少手工藝的表現，現在的手工藝也較以前少見，也都是機器在製造現今的產品，所以我們的想法是要呈現獨一無二手作的溫度。

所以我們選用環氧樹脂（Epoxy）：因為具有高強度、常溫硬化的性質，適合用在要求耐壓、耐磨，並且美觀，可結合木頭材質來呈現不同的感覺，於是我們決定做樹脂小夜燈，使用柔和的顏色且使用季節主題呈現， 再加上實用性打造出具有美觀也有功能的商品。

## Designer



插圖|文字|企劃
**曾瑞義**
Ruei-Yi



插圖|文字|企劃
**黃郁捷**
Yu-Jieh



插圖|文字|企劃
**阮玉松**
Yu-Song



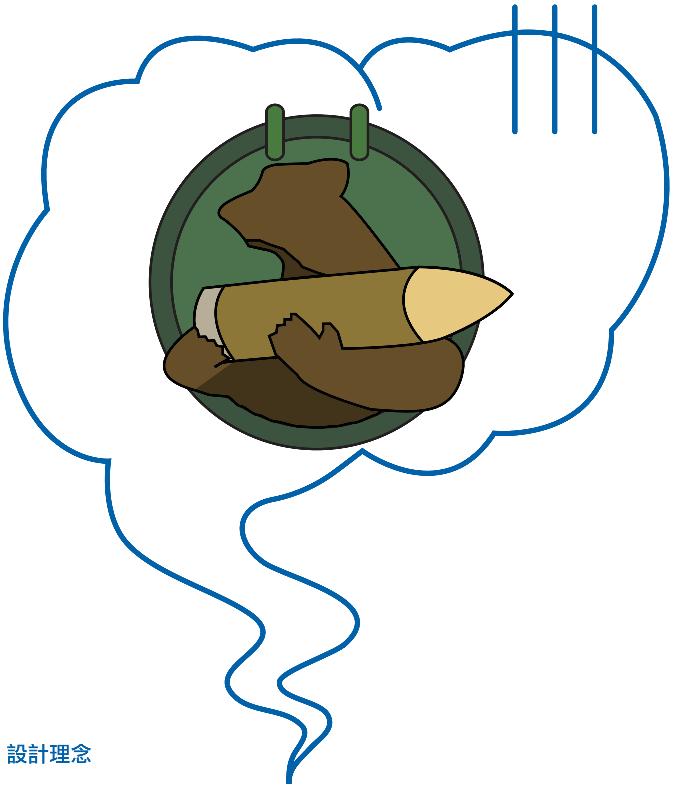
插圖|文字|企劃
**蔡承霖**
Cheng-Lin

成品海報




**這一年的心路歷程**

剛開始不知道組員們有什麼專長，每個人都有不同個性與處理問題的習慣，但經過磨合、討論，我們漸漸了解彼此，開始依照個人習慣、專長分工，並且做到現在，而且在專題課程中，我們學到了許多新的知識，也體會到團體的重要。



沒有做不到，

只有做不做。

**設計理念**

我們利用對戰爭歷史的知識，以及我們的手作技巧，做出在我們範圍內所能做出的，充滿教育意義的歷史模型。基本上整個作品由我們共同製作，使用了很多材料和時間，做出我們印象中的畫面，並且向各個戰爭模型的賣家詢問我們所需要的成品，並加以裝飾和上色，成為目前我們的實體立體模型。然而這個專題是為了教育意義而存在的，我們所想要的是將這段歷史講給我們所見到的每個人，讓大家了解到台灣的過去和當時所發生的歷史事件。在另一方面，我們想讓大家看到這些作品的珍貴性，大家常說這些手做作品很簡單，但是並不全然，所以我們想利用作品的完整性和精細度去讓大家看到我們的努力，並且對外呈現我們想要傳達的，歷史的完整樣貌。

**Designer**



插圖|文字|企劃
**陳佾鴻**
Chen-Yi-Hung



插圖|文字|企劃
**蔡鎧陽**
TSAI-KAI-YANG



插圖|文字|企劃
**林冠妤**
Lin-Guan-Yu

## 模型成品








### 這一年的心路歷程

在這長達一年之間的時間，我們途中充滿著各式各樣的困難，有攸關購買問題的，作品方面的製作問題，還有顏色以及用料上的各種爭議。這一路可以說是波折不斷，但卻造就成了現在的我們，因此可以說是十分的欣慰的吧。

# 肝尬

2019

嘉義市 天主教輔仁中學
廣告設計科 第二屆 畢業展專刊

發 行 人 ｜ 李國榮　校長
召 集 人 ｜ 陳宗福　組長
總 指 導 ｜ 黃奕穎　老師
設計團隊 ｜ 羅姿函、詹沛琪、吳亭儀
發行單位 ｜ 天主教輔仁中學　廣告設計科
600嘉義市東區吳鳳南路270號
（05）- 228 1001
http://www.fjsh.cy.edu.tw/main.php



主辦單位 輔仁中學
贊助單位 吳鳳科技大學 WuFeng University　環球科技大學 TransWorld University　東方設計大學 TUNGFANG DESIGN UNIVERSITY

天主教輔仁中學 廣告設計科 Live

Welcome to join us

# 環球|視傳

Department of Visual Communication Design,
TransWorld University
系/碩士班

以「視覺訊息設計」為軸心，文化、創意為發展依據，強調理論與實務並重。修習平面、立體及數位媒體設計，並輔導取得國內外證照。

In order to train students to develop the ability of visual communication design and independent creativity, our department's strategy is to use visual message design in accordance with the development of culture and creativity to emphasize both theory and practice.

http://dvcd.twu.edu.tw/index.php/zh/

## 緣起

本系成立於民國八十五年，因應社會多元化需求，教授視覺傳達設計之理論、製作技術及視覺傳達媒體等相關知識，訓練學生具備：電腦繪圖、廣告設計、編輯設計、包裝設計、展示設計、網頁設計、電腦動畫、多媒體設計、影像製作等，專業知識與實作技能，以培養具創意思考、美學素養、文化涵養，並瞭解產業發展趨勢之技精品端的視覺傳達設計人才為目標。

## 課程特色

採循序漸進的學習方式，從設計基礎、設計技能、設計素養，至設計整合，訂定平面設計<視覺形象、廣告與編輯設計等>（2D）、立體設計<包裝、商品與展示設計等>（3D）、數位媒體設計<網頁、3D動畫設計、攝錄影等>（4D）三大專業課程模組，以期養成具備智慧、創意及競爭力的全方位設計專業人才。

01 平面設計
- 插畫
- 廣告設計
- 編輯設計
- 繪本創作

02 立體設計
- 包裝設計
- 展示設計
- 商品造型設計

03 數位媒體設計
- 網頁設計
- 3DMax(動畫)
- 非線性剪輯
- 虛擬實境

證照輔導
- TQC+ 電腦...
- ACA國際認證...
- SSE...
- 3ds Max
- iClone

## 師資陣容

本系目前專業專任師資共計九位，均畢業自國內外知名大學設計或藝術研究所，且分別擁有豐富的產業實務工作經歷以及教學熱忱；師資專長涵蓋：設計理論、藝術創作、平面設計、電腦繪圖、電腦動畫、影視製作、數位設計、包裝設計、編輯設計、展示設計等領域，完全符合本系之學生培育、課程規劃與系所未來發展目標。



## 畢業出路

升學：畢業後可直接報考國內視覺傳達設計研究所、商業設計研究所、應用藝術研究所、多媒體動畫藝術研究所、設計創作研究所…等相關系所繼續深造，或者選擇出國進修，升學管道十分多元。

就業：畢業後可從事平面設計師、視覺形象設計師、廣告設計師、包裝設計師、電腦繪圖設計師、動畫設計師、網頁設計師、櫥窗設計師、展場規劃設計師、商業攝影師以及商業影片製作等工作，就業之路相當寬廣。

## 學生作品



第二十屆金犢獎/平面廣告類/
旺仔QQ糖產品廣告設計/金犢獎


包裝設計作品/鄉土口餅
2009年全國大專校院文化創意設計競賽
文化創意包裝設計競賽/金牌獎


畢業專題/「剝離」(Allo11ic)動畫作品入圍
「第二十六屆德國柏林國際短片影展國際觀賽片單」
是入圍影片中，唯一出自台灣創作者的作品

全國唯一：培育具備『設計管理』與『行銷管理』專業能力的優秀幹部

# 東方設計大學 設計行銷系

## 日四技與假日專班











## 台糖首次與大專院校簽署產學合作
## 就是東方設計大學設計行銷系




招生學制：日間部四技、進修部二專二技，兩年取得大專或大學文憑

校 本 部：高雄市湖內區829東方路110號

招生專線：楊協澤主任 0919763569、郭貞吟老師 0913578096、黃建超老師 0939658463



# 吳鳳科技大學
# WuFeng University

安全的吳鳳
Safety & Security


Add / 62153 嘉義縣民雄鄉建國路二段 117 號
Web / www.wfu.edu.tw
Tel / 05-226-7125 轉 71602
Fax / 05-226-4960




# 108學年度
# 應用數位媒體系暨研究所

## 培育目標

- 本系（所）配合國家重點發展產業之規劃，培育新興「數位媒體」產業之專業人才。
- 教學目標以「數位娛樂」與「數位設計」為主要發展方向，配合本校安全、數位及休閒的特色，針對雲嘉地區的農漁特產和休閒旅遊資源，培養學生運用數位媒體的就業技能，發揮創意與數位媒體的穿透力。

## 教學特色

- 由基礎課程教起，著重專業與實務之就業訓練，普通高中及非相關科系均可就讀。
- 「數位娛樂」—以培育數位內容、多媒體創作、遊戲動畫與網路行銷之整合專業性人才為宗旨，整合創意設計、科技藝術和數位技術三大領域，培育新媒體專業工作者。
- 「數位設計」（視覺傳達設計組）—以培育人文藝術、商品設計、精緻視覺之傳播設計界的科技尖兵，並整合藝術、傳播與設計，引領設計之趨勢。

## 招生班別

| | |
|---|---|
| 研究所在職專班 | 應用數位媒體研究所：23 名 |
| 日間部四技 | (1) 應用數位媒體系：85 名（技優生 26 名） |
| | (2) 視覺傳達設計組：40 名（技優生 10 名） |
| | (3) 雙軌產學班 :20-40 名 |
| 進修學院二技 | 應用數位媒體系 :30 名（二專畢業或高職畢業具 5 年工作經驗可申請就讀） |



## 日間部四技入學方式

| | |
|---|---|
| 技優甄審 | ★不需統一入學測驗成績，符合技優資格者，皆可申請（高額入學獎金） |
| 甄選入學<br>聯合登記分發 | ★資電類、商管群、設計群、生活應用類、影視類、餐旅群（高額入學獎金） |
| 單獨招生 | ★本校獨立招生，各科系及各類群皆可報名（高額入學獎金） |
| 雙軌產學班 | ★本校獨立招生，各科系及各類群皆可報名（入學獎金+薪資+雙軌學費減半） |

（五月底前）預約報名送 真無線藍芽耳機（請洽 0920-818241 許老師）


踏上另一個旅程之前，
肝尬了無數個晝夜，
這是我們用三年寫下的里程碑。